



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.1399

Page 1/5

175 - Osterfestspiele: Breakpoint 2009 & The Gathering 2009 im Überblick (.de)

Bobic, Wed 15 Apr 2009

Alle Jahre wieder dasselbe Spiel zur Osterzeit: Mit der [Breakpoint](#) (Deutschland) und [The Gathering](#) (Norwegen) finden zwei große Demo-Parties statt. Es gibt massenhaft neue Releases, alles was Rang und Namen hat, gibt sich die Klinke in die Hand. Ebenfalls wenig verwunderlich ist, dass wir hier auf [4Sceners.de](#) in gewohnter Art und Weise einen Überblick über die wichtigsten Demos und Intros geben, die auf den beiden Veranstaltungen veröffentlicht wurden. Vorab: Andromeda Software Development haben in Norwegen gerockt, während die in Bingen am Rhein gezeigten Demos zwar gut, aber nicht großartig waren. Dafür hatten uns gleich mehrere 4k Intros aus den Socken. Und zwar so richtig!

Der Weg aus der Krise

Es gibt Momente, die zeigen mehr als deutlich auf, wie stark die Freundschaft innerhalb der Demoszene ist. Welcher Zusammenhalt bei den Leuten herrscht, die diese, für viele Menschen, doch seltsam anmutenden Filmchen basteln oder nur konsumieren, die in Echtzeit abstrakte, aber auch beeindruckende Computerkunst zeigen. So geschehen im Vorfeld der Breakpoint 2009. Als im Februar diesen Jahres Scamp, der Hauptorganisator der weltweit größten reinen Demo-Party, die Katze aus dem Sack ließ, stemmte sich die Demoszene mit aller Gewalt gegen das Unheil. Der wichtigste Sponsor (Anmerkung der Redaktion: NVIDIA) war aufgrund der Weltwirtschaftskrise plötzlich abgesprungen und entzog ihnen die fest zugesagte Summe von mehreren 10.000 Euros. In einem gewaltigen Kraftakt gelang es der Veranstaltungsleitung, zumindest einen Teil der Summe zusammenzutragen, damit die Breakpoint wenigstens stattfinden konnte. Allerdings reichte das Budget gerade für das Nötigste - also keine Preisgelder, kein Shuttle-Service, kein Brimborium und Komfort, den man inzwischen lieb gewonnen hatte.

Als die Demoszene von diesem finanziellen Desaster erfuhr, wurde nicht lange lamentiert, sondern gehandelt. Zahlreiche Scener kauften sich spezielle, wesentlich teurere Supporter Tickets und polsterten damit das Budget etwas aus. Scene.org und der Digitale Kultur e.V. richteten Spendenkonten ein, die viele Leute dazu nutzen, kleinere und größere Beträge zu überweisen. Die gesamte Szene mobilisierte sich, ließ Kontakte spielen und holte neue Sponsoren ins Boot. Man mobilisierte alle Kräfte und dankte dem fleißigen Orga-Team auf diese Art für alle spitzenmäßigen Parties der letzten Jahre. Und die wiederum schafften es, mit der Unterstützung der Szene, dass die Breakpoint auch 2009 wieder die gewohnt fantastische Veranstaltung wurde, die man aus den letzten Jahren kannte. An dieser Stelle auch von uns ein herzliches Dankeschön an die Veranstalter, an die Sponsoren und an die gesamte Demoszene, für alle Mühen, schlaflosen Nächte und die ganze Arbeit. Schön, dass wir auch dieses Jahr ein ganz besonderes Festspiel genießen durften.

So ganz ohne NVIDIA fand Ostern dann doch nicht statt. Temis, Mitarbeiter des Grafikkartenherstellers, Initiator der NVision-Party und riesiger Demo-Freak, nahm den weiten Weg aus Amerika auf sich und brachte doch noch ein paar Geschenke mit: High-End-Grafikkarten, die letztendlich an die Preisträger des Demo-Wettbewerbs gingen. Ein netter Zug von ihm, und natürlich seines Arbeitgebers.



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.1399

Page 2/5

Demos aus Bingen

Doch kommen wir nach all dem Vorgerede lieber zu dem, was eine echte Demo-Party auszeichnet und die Massen elektrisiert: Demos! Wunderwerke der Technik! Davon gab es auf der Breakpoint 2009 wieder genug zu sehen. Satt zwei Dutzend, um genau zu sein. Doch nur wenige waren dabei, die wirklich zu faszinieren wussten. Kein Vergleich also zum Vorjahr, als die fünf besten Demos allesamt Killer-Produktionen waren und jede Einzelne den Sieg verdient gehabt hätte. 2009 gab es nur ein paar gute Werke zu sehen. Die hatten zwar alle ein paar gute Szenen oder auch gute Musik zu bieten, rissen aber nicht über die gesamte Distanz vom Hocker. Dazu zählt auch die Gewinner-Demo [Crush](#) von Anadune und Floppy, bei der einige Effekte auf Hochglanz poliert sind und die Shader auch mal richtig viel Arbeit bekommen, die aber vor allem eines vermissen lässt: ein konstantes Design. Damit fehlt dem Werk ein wenig die Seele. Brachiale Demos, speziell im Hinblick auf den Sound, kamen auch von Brainstorm ([Roadside Picnic](#)) und Matt Current ([Birostris](#)), die zwar völlig unterschiedliche Themen und Technik zeigten, bei denen der Funke aber leider nur an bestimmten Stellen richtig überspringt. Selbst Farbrausch hatten nur eine [nette, kleine Demonstration](#) am Start, die das hohe Niveau ihrer letzten Releases nicht halten konnte.

In der Gesamtübersicht unten finden sich alle interessanten Demos von der Veranstaltung wieder. Da wir, wie immer, eine Vorauswahl getroffen haben, sind die vielen Spaß- und zum Teil furchtbaren Noise-Demos gar nicht erst aufgezählt. Dafür bieten die gelisteten Titel gute Demo-Kost oder zumindest den ein oder anderen interessanten Effekt, wegen dem alleine sich das Anschauen lohnt. Bombastwerke wie einst [Debris](#), [Masagin](#) oder [Shad 3](#) sind in diesem Jahr leider nicht vertreten. Übrigens: Die Demo [Parbo](#) sollte einen Eintrag im Guinnessbuch der Rekorde erhalten. Hierbei handelt es sich um die erste Szenedemo aus Surinam - eine echte Sensation. Dass hierfür letztendlich nur Platz 22 herausrang, liegt weniger an der Qualität, als am Bekanntheitsgrad der Gruppe. Parbo hat nämlich durchaus ein paar richtige Lichtblicke zu bieten.

Über-Demo aus Hamar

Überfliegt man die Namen der Gruppen, die an der Breakpoint Demo-Competition teilgenommen haben, so ist doch offensichtlich, dass einige bekannte Teams nicht am Start waren. Wo waren Fairlight, wo Andromeda oder ihre Namensverwandten von Andromeda Software Development? Zumindest Letztere schickten eine neue Demo ins Rennen. Nicht in Deutschland, dafür aber in Norwegen auf der The Gathering, wo die Griechen schon einige Preise abgestaubt haben. Sie spielten also auf bekanntem Terrain, wollten vermutlich die Enttäuschung ihrer letztjährigen Breakpoint-Demo [Metamorphosis](#) verdauen, die nur Zweiter wurde. Vielleicht war das der ausschlaggebende Aspekt für Hamar und gegen Bingen.

[Rupture](#) heißt ihr neues Meisterwerk, das prompt in die Herzen der Party-Meute raste und die bislang beste Demo des Jahres darstellt. Navis, Coder und Ideenschmied von ASD, hat hier einen spektakulären Action-Movie inszeniert, bei dem eine rasante Flucht mit verschiedenen Vehikeln im Mittelpunkt steht. Die Besonderheit von Rupture ist der ungewöhnliche Look. In einer Mischung aus leuchtenden Wireframes und fetten Shader-Massen zerbröseln die Fahrzeuge eine ganze Stadt, lassen die Meere rauschen und die Schienen glühen. [LifeForce](#) mag zwar nach wie vor besser sein, doch zeigen ASD hier erneut ihren unendlich erscheinenden, kreativen Wahnsinn. Dagegen verblassen die meisten Demos der Breakpoint, genauso wie die anderen auf der The Gathering gezeigten Produktionen. Die waren zum Teil gar nicht so übel.



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.1399

Page 3/5

Allerdings war dies schon alles, was man aus Norwegen berichten konnte. Da mit rund 5.000 Besuchern die The Gathering zwar rund fünf Mal so groß wie die deutsche Osterparty ist, davon aber rund 95% der Besucher Gamer sind, war die Demo-Compo der einzige Szenewettbewerb, der die Echtzeitkunst repräsentierte. Hamar ist eben inzwischen fast ein reines E-Sport-Event geworden, bei dem bekannte Multiplayer-Games im Rampenlicht stehen.

Killer-Intros

Zurück nach Bingen: So enttäuschend letztendlich der Demo-Wettbewerb war, alleine die 4k Intros waren das Eintrittsgeld wert. Atemberaubend war die verschneite Bergwelt in [Elevated](#), deren knackig scharfe Texturen selbst so manch aktuelles Spiel alt aussehen lassen - obwohl das Gebirge hier nur 4096 Bytes groß ist und auch noch herrliche Musik bietet. Wahnwitzigen Abwechslungsreichtum bot [Untraceable](#), das gar nur ein einziges Kilobyte an Größe verschlingt, mehrere Effekte und sogar eine nette Melodie beinhaltet. Das war aber beileibe nicht das Ende, denn es gab noch viele andere 4k Intros mit Effekten auf absolutem Top-Niveau! Der Kasten auf Seite 1 bringt hier wieder einmal Aufklärung.

Sogar die 64k Intros waren mit acht Vertretern wieder gut im Rennen. Hier wussten vor allem [Enigma Sequence](#), [Chelewa](#) und [60659](#) zu gefallen, die teilweise richtig gute Ideen umsetzen.

Suprise, Surprise!

Neben der überragenden Qualität ist beim 4k-Wettbewerb, gab es in den anderen Disziplinen noch so manch tolle Überraschung zu entdecken. Superstark waren in diesem Jahr etwa die Amiga-Beiträge. Sowohl in 4k, als auch 64k und bei den Demos waren mächtige Produktionen am Start. Loonies zeigten mit ihrer 4k Intro [Luminagia](#) mehr und bessere Effekte, als in so mancher Demo stecken. [Superkewl](#), Gewinner bei den 64k's, zog routiniert alle bekannten Register. Ultracool vs. Megafett heißt das Motto bei den Amiga-Demos. Elude mussten sich mit ihrem epischen, im perfekten TBL-Stil gehaltenen [Lightshaft](#) wie im Vorjahr mit Platz 2 zufrieden geben. Traktor und Nature machten mit ihrem verrückten, ultraschnellen [Jesus Christ Motocross](#) das Rennen um die Goldmedaille.

An der Konsolenfront konnte man sich über die erste, wirklich gelungene Demo für den Nintendo DS freuen. Scarab packten in ihr [Defcon Zero](#) gute 3D-Modelle und ein paar klassische Demo-Objekte. Außerdem hatte Linus Akesson, alias LFT, wieder eine eigene Demo-Plattform zusammengelötet. Ganz in der Tradition seiner letztjährigen Platine, die auf einem Chip wie er in Waschmaschinen vorkommt, basierte, suchte er sich nun einen etwas leistungsstärkeren Prozessor aus, der erneut von einer 9V Batterie gespeist wird. Die Demo namens [Turbulence](#), die er dafür programmierte, enthielt tolle Effekte auf 8bit-Niveau, sowie wunderschöne Chipmusik. Und dann waren da noch zwei Wild-Demos, die uns begeisterten. [Julie](#) von Nuance, welche wie eine Art Werbevideo für barocken Kleidungsstil wirkt, und [Minddrop](#), das atmosphärische Fotografien mit Objekten im Demostil aufwertet und einen hochklassigen Soundtrack besitzt.



Breakpoint 2009 - 4k Intros:

- 1) [Elevated](#) / RGBA & TBC
- 2) [Untraceable](#) / TBC
- 3) [Sult](#) / Loonies
- 4) [Valleyball](#) / BluFlame
- 5) [Ascension](#) / STILL
- 6) [Arc](#) / Holon
- 8.) [Cmath 11: A mindful beauty](#) / TGGC
- 10) [test4Klez](#) / ShrOOm

Breakpoint 2009 - 64k Intros:

- 1) [60659](#) / Rebels
- 2) [Enigma Sequence](#) / Approximate
- 5) [Chelewa](#) / ADF
- 6) [Atmta](#) / Quite

Breakpoint 2009 - Demos:

- 1) [Crush](#) / Anadune & Floppy
- 2) [Roadside Picnic](#) / Brainstorm
- 3) [PC-03 on/off](#) / Panda Cube
- 4) [Birostris](#) / Matt Current
- 5) [fr-065: euphotic](#) / Farbrausch
- 6) [Sonoluminescenece](#) / Loopit
- 7) [Lmsrmx](#) / Tom
- 8.) [ZINE 14 Headlines](#) / Conspiracy
- 9) [Outside](#) / ILL (= STILL)
- 11) [Conscious of blue](#) / System K
- 12) [Carbon Dioxide](#) / Hedelmae
- 17) [Rokkasho](#) / SQNY
- 22) [Parbo](#) / Paramaribo

Breakpoint 2009 - Videos:

- [Defcon Zero](#) / Scarab (4th Console Demo - NDS)
- [Elevated](#) / RGBA & TBC (1st PC 4k)
- [Jesus Christ Motocross](#) / Nature (1st Amiga Demo)
- [Julie](#) / Nuance (2nd Wild Demo)
- [Lightshaft](#) / Elude (2nd Amiga Demo)



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.1399

Page 5/5

- [Luminagia](#) / Loonies (1st Amiga 4k)
- [Minddrop](#) / Mercury (3rd Wild Demo)
- [Turbulence](#) / LFT (1st Console Demo)

The Gathering 2009 - Demos:

- 1) [Rupture](#) / ASD ([Windows Exe](#) / [Video](#))
- 2) [Quantum](#) / Outracks & Nazareth
- 3) [Sunshine in a box](#) / Dead Roman
- 4) [Amplexus Primordia](#) / Dark Codex
- 5) [Automaton Bloopers](#) / 1|1|1
- 6) [Beauty from Ashes](#) / Tufs

Info: Mehr zum Thema Breakpoint 2009

* Hardread haben einen Podcast mit Musik der besten Amiga- und PC-Demos als [Mp3-Mix](#) veröffentlicht.

* Bei Radio Parallax gab es ein mehrstündiges [Video](#), sowie ein Musikspecial mit den besten Demos und Soundtracks von der BP'09, welches inzwischen zum Download bereit steht.

(Bobic, 16.04.2009)